

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang memiliki derajat yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan makhluk-makhluk lainnya. Salah satu anugerah yang Ia berikan kepada manusia yaitu akal pikiran, yang membedakannya dengan hewan. Karunia akal pikiran tersebut bertujuan agar manusia bisa menggali, mengelola serta memelihara apa-apa yang ada di bumi, sehingga ia diberi predikat "*khalifah fil ardhi*", yaitu pemimpin di muka bumi. Bentuk fisik dari akal pikiran manusia yaitu berupa organ otak pada tengkorak kepalanya. Otak manusia memiliki kecerdasan yang tidak dimiliki oleh hewan. Glen Doman, seorang ilmuwan yang ahli dalam bidang Pengembangan Otak Manusia, khususnya anak, menyatakan bahwa :

1. Hanya manusia yang dapat berjalan tegak.
2. Hanya manusia yang berbicara dalam bahasa ciptaan yang abstrak, simbolis, dan terencana.
3. Hanya manusia yang dapat menggabungkan keterampilannya yang unik itu dengan kemampuan motorik lain untuk menuliskan bahasanya.
4. Hanya manusia yang dapat mengerti bahasa abstrak, simbolis, dan terencana yang ia dengar.
5. Hanya manusia yang bisa melihat dan memahami bahasa abstrak dalam bentuk tulisan.
6. Hanya manusia yang bisa menggali suatu benda hanya dengan menyentuhnya saja. (Glen Doman, 2005:41).

Kecerdasan tersebut digunakan untuk memenuhi segala macam kebutuhan hidupnya, baik kehidupan *ukhrawi* (akhirat), maupun kehidupan duniawinya.

Setiap manusia yang dilahirkan ke dunia dikaruniai bakat kecerdasan yang sama, namun ada beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti lingkungan. Lingkungan yang baik mempengaruhi anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang baik, begitu pula sebaliknya. Lingkungan tersebut berkembang pesat seiring dengan berputarnya roda waktu dan tidak akan pernah terhenti atau bahkan mundur. Dengan landasan tersebut kita mengenal adanya istilah sejarah. Banyak hal yang bisa kita pelajari dari sejarah, salah satunya yaitu artefak, baik berupa benda atau berupa kebudayaan dan kepercayaan.

Penemuan peninggalan-peninggalan tersebut oleh para ilmuwan dan arkeolog membantu kita mengetahui perkembangan kecerdasan manusia dari zaman ke zaman. Peninggalan yang bersifat religius keagamaan hingga peninggalan berupa sains dan teknologi tersebut dibuat pada zamannya dengan berbagai tujuan, terutama untuk memenuhi dan mempermudah kebutuhan hidup.

Salah satu kebutuhan manusia yang begitu penting adalah kebutuhan untuk berinteraksi, baik dengan benda sekitarnya, antar sesamanya, maupun dengan lingkungannya. Kebutuhan untuk berinteraksi dengan sesamanya yang mendasari ditemukannya bahasa, yang berkembang sedemikian rupa, seperti yang kita ketahui sekarang dengan istilah komunikasi. Informasi menjadi kian penting dan dibutuhkan keberadaannya, pertukaran informasi inilah yang disebut komunikasi. Dalam wikipedia.com definisi komunikasi ditulis, “*Communication is the process of exchanging information, usually via a common protocol*”. Terjemahannya adalah komunikasi adalah proses pertukaran informasi, pada umumnya melalui protokol (bahasa) yang sama.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, berkembang pula berbagai alat yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Orang-orang berlomba dalam hal tersebut, sehingga ditemukannya telegraf, telepon, sampai pada telepon genggam dan internet. Perkembangan teknologi di bidang IT (*information technology*) atau teknologi informasi ini sangat pesat pasca revolusi industri dan Perang Dunia II.

Sebuah warisan teknologi yang hingga kini masih diadopsi dan bahkan dikembangkan yaitu komputer. Komputer memiliki asal kata “*Computare*” dari bahasa Latin yang mengandung arti menghitung (Suryana dkk, 2006:1). Para pakar dan peneliti memiliki sedikit perbedaan dalam mendefinisikan terminologi komputer, dikarenakan luasnya ruang lingkup ilmu komputer.

Menurut Hamacher (Suryana dkk, 2006:1) komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi *input* digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan *output* berupa informasi. Sedangkan Fouri (Suryana dkk, 2006:2) berpendapat bahwa komputer adalah suatu pemrosesan data yang dapat melakukan perhitungan besar secara cepat termasuk perhitungan aritmetika dan operasi logika, tanpa campur tangan manusia. Pendapat lain adalah menurut Sanders (1985) yakni;

Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data

input, memprosesnya, dan menghasilkan *output* berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori. (dalam Suryana dkk, 2006:2)

Sebuah komputer dirancang untuk dapat mengolah data-data sehingga menghasilkan informasi. Dalam pengolahan tersebut diperlukan elemen atau komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut secara global terbagi dalam tiga elemen yaitu *Hardware* (perangkat keras), *Software* (perangkat lunak), dan *Brainware* (pengguna). Ketiga elemen ini memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda namun saling terkait dan saling terintegrasi.

Software adalah kumpulan dari program-program yang digunakan untuk menjalankan komputer. Perangkat lunak tersebut disebut *soft* (lunak) karena bentuknya tidak terindera secara fisik dan disimpan dalam sarana penyimpanan sebagai data digital. Bentuk fisik dari perangkat lunak hanya bisa dilihat ketika sistem tersebut dijalankan di sebuah komputer yang memiliki sistem operasi. Menurut fungsinya *software* terbagi ke dalam dua kategori utama yaitu, *software* sistem dan *software* aplikasi. *Software* sistem sendiri terbagi ke dalam *System Management Programs* dan *System Development Programs*. Sementara *software* aplikasi terbagi ke dalam *General Purpose Programs* dan *Spesific Applications Program*. Pada dasarnya *software* sistem digunakan untuk mengendalikan sistem komputer secara umum dan untuk menghasilkan program-program yang dikategorikan sebagai *software* aplikasi.

Perangkat lunak grafis berguna untuk melakukan pengolahan file-file grafis. Fasilitas-fasilitas dari perangkat tersebut adalah memperbaiki gambar, penyesuaian warna, kombinasi banyak gambar menjadi satu gambar, *airbrush*, penyalinan area gambar, penghapusan gambar, pemilihan area gambar, modifikasi gambar.

Contoh perangkat lunak grafis adalah *Adobe Photoshop*, *Pagemaker*, *Corel Draw*, *GIMP* (*Gnu Image Manipulation Program*), *AutoCAD* dan *Visio*. Program-program tersebut sangat membantu dalam aplikasi pengolahan berbagai unsur visual demi mendapatkan gambar yang diinginkan. Berbagai program tersebut menyajikan berbagai fasilitas yang memberikan efek-efek dalam pengolahan gambar mulai dari perancangan hingga proses penyelesaian. Berbagai produk yang dapat dibuat dengan bantuan *software* grafis seperti sampul buku, sampul CD dan DVD, tampilan *website* internet, brosur, poster juga *wallpaper*.

Wallpaper adalah salah satu produk yang dihasilkan dengan berbagai teknik seperti fotografi, gambar manual yang dipindai atau hasil pengolahan secara digital. Secara etimologis

dalam wikipedia.org *wallpaper* ini mengandung arti kertas dinding, karena awalnya adalah material yang digunakan untuk menutupi dan menghiasi dinding interior sebuah rumah, kantor dan bangunan lainnya. Ini adalah salah satu aspek dalam dekorasi interior. Pelapis dinding yang dijual dalam bentuk gulungan ini bisa berupa kertas polos tanpa motif dan kemudian dapat diberi motif sendiri seperti yang kita inginkan. Teknik percetakan *wallpaper* bisa hasil cetak datar, cetak grafir, cetak saring dan lainnya.

Bila kita lihat sekilas sejarah mengenai *wallpaper* sebenarnya ditemukan pada zaman manusia purba yang menempati gua-gua. Mereka menggambar pada dinding gua, kenyataannya mereka melukis dinding dalam gua. Hal ini merupakan bentuk pertama dari sebuah *wallpaper*.

Pada zaman *Renaissance* di Eropa, keberadaan *wallpaper* di kalangan bangsawan serta keluarga kerajaan telah menjadi sebuah tradisi. Tradisi mereka untuk menggantung sulaman bermotif yang berukuran sangat besar pada dinding-dinding istana/rumah mereka berlangsung hingga abad pertengahan. Di Inggris *wallpaper* ini pun menjadi material yang sangat digandrungi, namun pasca jatuhnya kepemimpinan Raja Henry VIII mengakibatkan jatuhnya pula perdagangan Eropa akibat peperangan.

Pada pertengahan abad ke-18, Inggris memimpin produksi *wallpaper* di Eropa. Pengiriman dalam jumlah yang besar dan akses yang cepat mengakibatkan meluasnya pangsa pasar *wallpaper* hingga masyarakat menengah Inggris. Selama peperangan Napoleon perdagangan antara Eropa dan Inggris terjalin, perlahan menyurutkan industri *wallpaper* di Inggris.

Perkembangan mesin cetak bertenaga uap di Inggris tahun 1813 memberikan pengaruh terhadap produksi di bidang manufaktur yang mengarah pada produksi massal *wallpaper*. Hal tersebut menjadikan biaya produksi menjadi rendah, begitu pula harganya menjadi terjangkau oleh kalangan menengah ke bawah. *Wallpaper* mencapai puncak popularitas yang pesat pada abad ke-19. Hal ini terlihat dari harganya yang murah dan cara pemasangannya yang efektif dan mudah. Barulah pada awal abad ke-20, *wallpaper* yang kita kenal sekarang menjadi salah satu material pelapis dinding yang paling populer, terutama di Eropa.

Istilah *wallpaper* yang dipakai dalam dunia komputer, yaitu pola latar yang digunakan pada layar monitor komputer bagi pengguna Microsoft Windows (www.kamusti.web). Pola tersebut bisa berupa gambar digital, tulisan, foto, dan bisa gabungan di antaranya. Biasanya digunakan sebagai *background* pada layar monitor komputer. Untuk pengaturan *wallpaper* ini

biasanya terdapat dalam fasilitas *display properties*. Istilah *wallpaper* biasa digunakan di *Microsoft Windows*, sementara Mac OS menyebutnya dengan istilah *picture dekstop* (terutama untuk Mac OS X).



Gambar 1.1 *Wallpaper* Komputer Hasil Fotografi
(Sumber: Dokumentasi Prinadi)



Gambar 1.2 *Wallpaper* Komputer yang Dibuat Secara Digital
(Sumber: www.walcoo.net.com)



Gambar 1.3 *Wallpaper* Komputer dengan Tema Kartun
(Sumber: www.walcoo.net.com)

Wallpaper sangat banyak sekali klasifikasinya, di antaranya olahraga, otomotif, film, kartun, model, natural, dan fiktif. *Wallpaper* diproduksi oleh banyak perusahaan, contohnya yang bergerak di bidang otomotif seperti (Honda, Volks Wagen, Ford, Yaris dan lainnya), yang bergerak di bidang hiburan/entertainment (Play Station, Atari, dan *Online Games*). Selain itu juga banyak distributor komik, anime, film kartun, majalah dan lainnya yang memproduksi *wallpaper* sebagai salah satu media promosi produk-produk mereka. Pada beberapa perusahaan ada yang memberikan layanan untuk dapat men-*download wallpaper*-nya secara gratis, namun ada juga yang bersifat komersil di mana pengguna harus membayarnya.



Gambar 1.4 Wallpaper Komputer yang Diproduksi oleh Perusahaan Otomotif
(Sumber: www.yarisgroovy.com)

Salah satu perusahaan *Online Game* yang memproduksi wallpaper dalam website-nya adalah perusahaan Gravity Corp dalam “Ragnarok” Online-nya. “Ragnarok” Online adalah sebuah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) dari Korea Selatan yang dibuat berdasarkan cerita dan latar belakang yang sama dari komik terkenal berjudul “Ragnarok” yang ditulis oleh Lee Myoung-Jin. Komik ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah *game online* yang memfokuskan fitur komunitas antar pemainnya. Program-program dalam “Ragnarok” Online selalu diperbaharui setiap saat untuk menambah kenyamanan bermain serta menambah fitur-fitur dalam *game*-nya seperti fitur *item* (barang) baik peralatan serta aksesoris, kemudian kota-kota baru yang menambah semakin luasnya daerah baru untuk dijelajahi. Hampir seluruh versi resmi “Ragnarok” Online sudah memasuki masa komersil di mana pemain harus membayar untuk bermain. *Game* ini telah banyak menghipnotis para pemain *game*, bahkan jauh dari sebelum *game* ini diluncurkan di seluruh dunia, hingga akhirnya bisa hadir di Indonesia. Seorang pakar *game*, Kuro (M Santaka Bayu Yoga) dalam sebuah wawancara (2003) mengatakan bahwa;

““Ragnarok” Online adalah *game online* yang temanya diambil berdasarkan komik “Ragnarok” yang dibuat oleh Lee-Myoung Jin. RO termasuk dalam jajaran *game online* terbesar di Korea pada saat ini...*game online* ini dihampiri oleh ribuan *gamer* seantero Indonesia. Menunjukkan bagaimana *game* ini sudah diminati walau secara resmi *game* ini belum diluncurkan”. Karena “Ragnarok” Online mempunyai karakter yang imut dan

menarik serta minim kekerasan. *Game*-nya sendiri juga dapat dimainkan untuk anak kecil sampai orang dewasa. Pokoknya waktu bermain *game* ini kita dapat merasa rileks”.

Wallpaper “Ragnarok” ini memiliki versi yang berbeda di tiap negara karena setiap negara memiliki situsnya tersendiri. Di Indonesia sendiri pada tahun 2007, *wallpaper* yang ada tercatat sebanyak 27 buah, dengan menampilkan beberapa versi dalam bahasa Indonesia, bahkan salah satunya terdapat versi dengan tema ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia.

Tabel 1

Wallpaper “Ragnarok” Versi Indonesia beserta tahun di rilisnya.

| No | Tema/Event | Pesan/Fungsi | Tahun di Rilis |
|----|---------------------------|---------------------------------|----------------|
| 1 | Poring | Promo karakter poring | 2003 |
| 2 | Taman | Promo <i>game</i> RO | 2003 |
| 3 | Boneka | Promo karakter <i>monster</i> | 2003 |
| 4 | 2 nd Job Quest | Promo Profesi ke-2 | 2003 |
| 5 | Love Cute Pet | Peringatan Hari Valentine | 2003 |
| 6 | Priest | Promo Profesi Priest | 2003 |
| 7 | Ragna Xmas | Peringatan Natal | 2003 |
| 8 | Kafra | Promo <i>Server</i> | 2003 |
| 9 | Together | - | 2003 |
| 10 | Iris | Promo <i>Server</i> | 2003 |
| 11 | Valentine | Peringatan Hari Valentine | 2003 |
| 12 | Blacksmith | Promo Profesi Blacksmith | 2003 |
| 13 | Event DUDU | Event DUDU (kirim-kirim Ucapan) | 2004 |
| 14 | RO Animasi | Promo film animasi RO | 2004 |
| 15 | RO Episode 7 dan 8 | Promo Episode ke 7 dan 8 | 2004 |
| 16 | RIC 2004 | Kejuaraan Tingkat Nasional | 2004 |
| 17 | Merdeka | Peringatan HUT RI Ke 59 | 2004 |
| 18 | Picnic | Piknik | 2005 |
| 19 | Munak Tea Time | Minum Teh | 2005 |
| 20 | Imlek 2557 | Peringatan Tahun Baru Cina 2557 | 2005 |
| 21 | Xmas | Peringatan Natal | 2005 |
| 22 | Xmas 2 | Peringatan Natal | 2005 |
| 23 | Whitesmith | Promo Profesi Whitesmith | 2005 |
| 24 | Guild War | Promo Kelompok/tim/komunitas | - |
| 25 | Event RO Spesial 2 | - | - |
| 26 | City Of Love | Promo Episode ke-6 | - |
| 27 | Event Spesial RO 1 | - | - |

(Sumber: Berdasarkan Situs www.ragnarok.co.id)

Selamat Merayakan
Hari Kemerdekaan Indonesia
17 Agustus 2004



Gambar 1.5 27 Wallpaper dengan Tema Kemerdekaan RI
(Sumber: www.ragnarok.co.id)

Di negara kelahirannya, Korea, pada tahun yang sama dalam situs wallcoo.net tercatat sebanyak 64 wallpaper “Ragnarok” versi Korea. Sedangkan dalam situs resmi Korea sendiri (ragnarokonline.co.kr) tercatat 127 buah.

ERROR: ioerror
OFFENDING COMMAND: image

STACK: